

## Réseaux de loisirs créatifs et nouveaux mode d'apprentissage

Olivier Le Deuff

[Oledeuff@gmail.com](mailto:Oledeuff@gmail.com)

---

*RÉSUMÉ. Le but de cet article est de démontrer le potentiel d'apprentissage qui réside dans les réseaux de loisirs créatifs. Nous montrons que les usagers ont développé des compétences au-delà des seules techniques de loisirs-créatifs. Nous qualifions ces réseaux de réseaux associés en nous appuyant sur la définition de Bernard Stiegler pour montrer que les usagers peuvent y prendre part, apprendre et transmettre.*

*ABSTRACT. The aim of this paper is to demonstrate the educational potential that resides in creative recreation's networks. We show that users have developed different skills. We define these networks with the concept of "associate networks". Users can take part and progress in these networks.*

*MOTS-CLÉS : loisirs-créatifs, réseaux associés, communauté de pratique, communauté d'apprentissage*

*KEYWORDS: associate networks, communities of practice, communities of learning*

---

## Introduction

Le succès des blogs et des sites de loisirs créatifs mérite un examen particulier en ce qui concerne les formes d'apprentissage qui s'y déroulent. Alors qu'il n'y a pas de réel dispositif d'apprentissage via des LMS (*Learning management system*) ou de réelles stratégies de scénarisation d'apprentissage, les usagers de ces réseaux parviennent à développer de multiples compétences : en matière de maîtrise technique en premier lieu (du tricot ou du crochet par exemple), mais également dans les domaines informationnels et dans les usages des réseaux sociaux.

Nous souhaitons montrer comment et pourquoi ces réseaux qui présentent des similarités avec des communautés de pratiques (Wenger, 1998) parviennent à transmettre des informations, des documents, des « bonnes pratiques » mais aussi des connaissances qui permettront le développement d'une diversité de compétences.

Nous avons réalisé une enquête en ligne qui nous a permis de rassembler 317 réponses<sup>1</sup> entre mi-décembre 2009 et février 2010. Les résultats sont disponibles en ligne<sup>2</sup>. Nous avons poursuivi l'enquête par des entretiens par messagerie ou par téléphone avec une dizaine de blogueuses en loisirs-créatifs. Le grand nombre de réponses à traiter s'explique par l'important relai de l'enquête sur les forums, réseaux et blogs de loisirs créatifs, ce qui démontre également la forte cohésion de ces réseaux. D'ailleurs, la visualisation du réseau des blogs de loisirs créatifs français réalisée par le RTGI<sup>3</sup> avait démontré sa forte homogénéité<sup>4</sup>. L'essentiel des usagers de notre enquête sont de sexe féminin (93.4 %) et plus d'un tiers des personnes ayant répondu ont moins de 34 ans. Toutefois, la présence d'utilisateurs de sexe masculin n'est pas à négliger tant leur rôle est parfois remarqué notamment sur le réseau *Ravelry* où des créateurs partagent voire vendent les patrons de leurs réalisations.

Nous avons étudié principalement les pratiques informationnelles (recherche d'information, échange et production de documents, etc.) des usagers de ces réseaux et tenté d'observer si ces réseaux pouvaient être considérés comme des espaces d'échange de connaissances et donc de formation. Les réseaux de loisirs créatifs ne constituent pas de manière intentionnelle un système de formation en ligne de type LMS. Nous sommes davantage confronté à un système d'apprentissage décentralisé qui repose sur les capacités des usagers à trouver de

---

1 Les citations de ces usagers seront citées selon l'ordre d'enregistrement de leur questionnaire en ligne et seront donc présentées sous la forme « usager n° ».

2 Résultats de l'enquête sur les réseaux de loisirs créatifs.  
<<http://www.guidedesegares.info/2010/02/22/resultats-de-lenquete-sur-les-loisirs-creatifs/>>

3 RTGI/linkfluence< <http://labs.wikio.net/wikiopole/>>

4 Il se révèle également un des les plus aptes à se mobiliser, comme le montre la capacité des blogueuses à se hisser dans les premières places du classement de l'algorithme de wikio basé sur le nombre de liens pointant vers un même blog.

l'information et des documents leur permettant de réaliser des travaux. Les outils du web (blogs, réseaux sociaux, forum, etc.) permettent également aux usagers de produire de l'information et de diffuser des documents montrant leurs diverses réalisations mais également leurs manières de procéder.

Peu d'études sont consacrées aux réseaux sociaux en loisirs créatifs. Le réseau social américain *Ravelry* fait toutefois figure d'exception avec l'analyse des micro-transactions lors de l'achat de patrons par exemple (Humphreys, 2008). Quelques recherches sont également menées pour étudier l'innovation au sein des activités de tricot via le dispositif *Spyrn*. (Rosner, 2008). Par conséquent, nous souhaitons développer l'analyse autour des potentialités de formation de tels dispositifs. Les réseaux de loisirs créatifs s'avèrent en effet des dispositifs de transmission et offrent de nouvelles formes de convivialité. Ils génèrent une motivation (Carré, 2001) régulièrement renouvelée qui permet un apprentissage continu. La dimension d'innovation nous a également intéressé, notamment au travers de la construction d'une culture technique qui mêle à la fois des habiletés informatiques et informationnelles et permet également une diversité de pratiques et de réalisations. Pour montrer la diversité de ces réseaux, nous avons préféré ne pas cantonner notre recherche à l'étude d'un seul réseau social. Nous avons privilégié au contraire l'étude d'un plus grand nombre de sites, tant justement la réticularité ne peut se mesurer et se cantonner sur un seul point. Nous avons plutôt considéré ces sites, forums et réseaux sociaux comme des systèmes sociaux d'apprentissage (*social learning system*, Wenger, 2000). Nous pensons à cet effet qu'ils pourraient constituer un bon exemple de « réseaux associés » (Stiegler, 2008).

## 1. Réticularité décentralisée et réseaux associés.

### 1.1 Réseaux, communautés ou écumes?

Nous nous sommes intéressé au concept de communauté de pratiques pour qualifier ces réseaux de loisirs créatifs en retenant la définition suivante « *un réseau social persistant et actif d'individus qui partagent et développent un fond de connaissances, un ensemble de croyances, de valeurs, une histoire et des expériences concentrées sur une pratique commune et/ou une entreprise commune* » (Barab, Makinster&Scheckler, 2004, p. 55)

Le concept a reçu quelques critiques notamment le fait de ne pas assez prendre en compte les enjeux de pouvoir ainsi que les théories de l'acteur-réseau de Latour et Callon. De plus, le concept repose à la base sur des organisations qui sont principalement des entreprises et non des communautés en ligne, même s'il existe plusieurs transpositions, comme celle de Chanier et Cartier (Chanier, 2006) à propos d'enseignants qui échangeaient en ligne sur leurs pratiques et vécus. Ces derniers évoquaient également le concept de « communauté d'apprentissage ». Cependant, ce concept renvoie à un processus intentionnel d'apprentissage ce qui n'est pas

nécessairement le cas présent. Nous sommes aussi face à des communautés en ligne ou virtuelles (Rheingold, 2001). De la même manière, la définition de ces communautés fait débat. Rheingold souligne d'ailleurs la nécessité pour les usagers de développer des compétences sociales et de participation (*participation literacy*) en tant que culture participative au sein des dispositifs en ligne. Rieder (Rieder, 2010) considère quant à lui que la réalité des communautés en tant que groupe privilégiant un intérêt commun (*Gemeinschaft*) est en fait fort rare. Rieder montre même que le concept de réseau qualifie de plus en plus une variété de relations de manière indifférenciée que le lien entre individus soit fort ou faible. De la même manière que pour celui de communauté, il conviendrait selon Rieder d'utiliser un autre concept. Il propose celui d'écume pour qualifier ces individualités de masse agissant entre des « membranes numériques » :

*« Le web social introduit des nouveaux vecteurs de sociogenèse, des manières sociotechniques de production de liens sociaux. En partant des interfaces proposées par les membranes techniques, nous témoignons actuellement de l'émergence de nouvelles formes de prise de contact et de création de relation dont la médiation passe par la plasticité du substrat numérique. »*

Ces nouvelles formes décrites par Rieder témoignent d'une complexité sociotechnique qui permet de prendre en compte l'individu<sup>5</sup> au sein du groupe. Le rappel de l'échelon individuel nous paraît pertinent tant notre enquête et nos entretiens démontrent la constitution à la base d'un environnement personnel d'apprentissage et de traitement de l'information dont la mise en place est facilitée par les outils du numérique. Nous utiliserons malgré les mises en garde de Rieder, le concept de réseau et notamment de réseaux au pluriel pour qualifier ces diverses relations autour de centre d'intérêts communs. Nous privilégierons dans ce cadre le concept de « réseaux associés » tel qu'il est développé par Bernard Stiegler.

## **1.2 Des réseaux associés**

Ces nouveaux agencements issus notamment du « web social » entraînent de nouvelles potentialités en matière de formation, particulièrement en formation continue et ce de manière informelle, ce que rappellent fort justement Jean Max Noyer et Brigitte Juanals à propos des technologies intellectuelles qui se développent actuellement (Noyer, 2010, p.38):

*« Le renouvellement des dispositifs de formation continue et la remise en cause des systèmes de formation figés dans le temps comme dans les contenus. C'est à ces conditions que des dispositifs coopératifs impliquant des agents hybrides, hétérogènes, asynchrones et porteurs de temporalités et de subjectivités très différenciées, peuvent se développer. Ils sont susceptibles de fonctionner de manière performante selon des schèmes ascendants, « rhizomatiques » et favorisant les pratiques auto-organisationnelles. »*

---

<sup>5</sup> Il serait tentant de rappeler que l'échelon individuel concerne autant l'individu humain, que l'objet technique.

En cela, les réseaux de loisirs créatifs peuvent constituer un bon exemple de modèle des réseaux associés que décrit le philosophe Bernard Stiegler qui emprunte le concept à Simondon (Simondon, 1989) :

*« Le concept de milieu associé a été forgé par Simondon pour caractériser un milieu technique d'un type très particulier : est appelé « associé » un milieu technique tel que l'objet technique dont il est le milieu « associé » structurellement et fonctionnellement les énergies et les éléments naturels qui composent ce milieu, en sorte que la nature y devient une fonction du système technique. » (Stiegler, 2006, p. 53)*

Le milieu associé peut s'étendre dès lors à internet selon Stiegler :

*« (...) Il existe de tels milieux techniques et industriels où c'est l'élément humain de la géographie qui est associé au devenir du milieu technique : tel est le cas du réseau internet. Et elle est la raison pour laquelle internet rend possible l'économie participative typique du logiciel libre. Internet est en effet un milieu technique tel que les destinataires sont mis par principe en position de destinataires. Cette structure participative et en cela dialogique est la raison de son succès foudroyant. » (Stiegler, 2006, p. 53)*

Stiegler évoque notamment les communautés du logiciel libre où les usagers peuvent partager et mettre à disposition des programmes qui pourront ensuite être testés et améliorés. Un parallèle a déjà été montré non pas directement avec les communautés des logiciels libres mais entre l'éthique hacker (Auray, 2002) et les réseaux d'usagers du tricot par Rose White lors d'une conférence à Berlin<sup>6</sup>.

Ces réseaux associés reposent pleinement sur un réseau personnel d'apprentissage qui s'affranchit de la distance, ce qu'exprime parfaitement une participante à notre enquête :

*« Comme j'habite dans un tout petit village à 30 kms d'une ville et que je viens de la région parisienne, ça me permet de m'évader du quotidien facilement et surtout d'apprendre pleins de choses. Quant aux blogs et ou les réseaux créatifs, moi qui n'est seulement commencer à tricoter à la main que depuis 1 an et demi, ça m'a permis de progresser énormément. J'avais bien une voisine qui tricote mais pas aussi "calée" que les certaines tricoteuses du web. On se fait des "tricotines" qui partagent le même hobby et on se "refile des tuyaux". Les vidéos sont drôlement utiles, on peut prendre son tricot et regarder la vidéo, l'arrêter, revenir en arrière tout en faisant en même temps les explications. » (Usager n°165)*

La transmission s'opère à la fois par contact direct via les messageries ou sur les forums mais aussi en y trouvant des éléments d'informations sur les blogs et les sites spécialisés. Les ressources pertinentes sont ainsi également partagées.

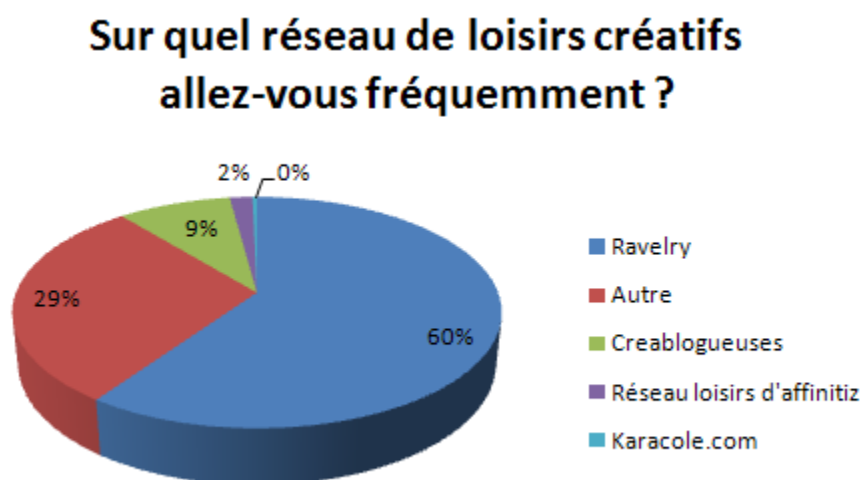
---

<sup>6</sup> Rose WHITE. The History of GuerillaKnitting, session in *the 24th Chaos Communication Congress* in 29-12-2007

### 1.3 Des réseaux décentralisés

Ces réseaux ne sont pas constitués de manière centralisée même si nous avons observé des sites clefs. Parmi les sites clefs et de référence figurent le réseau social *Ravelry*, le forum tricotin et quelques blogs « phares ».

L'importance centrale de *Ravelry* est confirmée par les réponses à notre enquête. (Figure.1)



**Figure 1.** Les réseaux fréquentés.

*Ravelry* est la référence la plus fréquemment citée bien que le réseau soit essentiellement anglophone. Les usagers utilisent d'autres réseaux sociaux notamment *Facebook* pour près de la moitié<sup>7</sup> de nos répondants, mais pour beaucoup il s'agit d'un usage différent. Même si *Ravelry* peut être considéré comme la référence de base, les usagers ont le choix dans leur sélection de ressources notamment parmi les différents blogs disponibles. Le forum de tricotin<sup>8</sup> est fréquemment cité ; il est vrai que nous avons diffusé notre enquête sur ce forum où elle a connu un fort relai. Le forum compte plus de 10 000 inscrits et plus de 370 000 messages y ont été postés<sup>9</sup>. La réactivité y est donc forte, ce qui en fait un lieu d'échanges

<sup>7</sup> 49,06 % exactement. Plus les usagers sont jeunes, plus ils sont présents sur facebook selon notre enquête. Il faut préciser qu'il existe aussi des groupes thématiques sur les loisirs créatifs sur ce réseau social.

<sup>8</sup> < <http://forumtricotin.com/> >

<sup>9</sup> 374 077 Messages dans 33 257 Fils de discussion pour 10 642 Membres sont ainsi dénombrés au 8 août 2010

privilegié. D'autres sites sont cités comme ceux de marques tel Bergère de France<sup>10</sup> mais également des références étrangères où il est possible de trouver des produits ainsi que des modèles et patrons.

Le nombre de blogs sur ces thématiques est croissant mais quelques blogs connaissent un nombre régulier de visites et sont souvent cités notamment les premiers du classement loisirs de *wikio*. Dans les réponses reviennent régulièrement <sup>11</sup>Knitspirit, Mélusine Tricote<sup>12</sup>, une poule à petits pas<sup>13</sup>. Beaucoup de blogs sont d'ailleurs hébergés sur canalblog<sup>14</sup> par un effet de viralité. Il existe plusieurs milliers de blogs et il est évident que les usagers doivent opérer des choix et évaluer leur intérêt en fonction de leurs besoins. Cette masse d'information disponible requiert aussi de l'organisation. Ainsi, une utilisatrice avancée en consulte plus de 300 :

*« Je suis abonnée à 344 blogs grâce à bloglines, tous sur le tricot le crochet la broderie, la couture la dentelle.... »* (Usager n°46)

## 2. Des réseaux d'apprentissage

Beaucoup d'usagers de ces réseaux font part des possibilités de partager et d'apprendre avec les autres. L'expression de « réseau personnel d'apprentissage » (*personal learning network*) paraît bien caractériser ces communautés dans la mesure où chaque usager va pouvoir se construire lui-même son propre réseau selon ses désirs et ses besoins. Le caractère le plus déterminant dans l'efficacité pédagogique de tels réseaux est le fait que ceux qui ont appris des autres sur ces réseaux se mettent à leur tour à enseigner et à transmettre comme l'affirme Will Richardson<sup>15</sup>.

---

10<<http://www.bergeredefrance.fr/>>

11<<http://www.knitspirit.net/>>

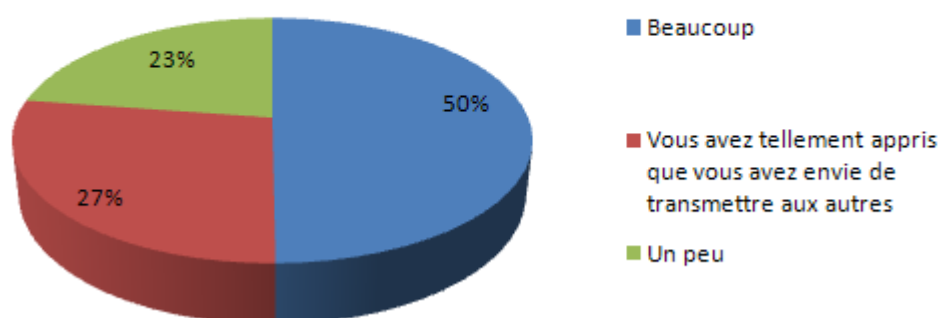
12<<http://melusinetricote.canalblog.com/>>

13<<http://auremalou.canalblog.com/>>

14 81 des blogs du classement des loisirs-créatifs du classement de wikio de décembre en font partie.

15 Propos rapportés par Howard Rheingold. It's an amazing time to be a learner - Will Richardson in *DMLcentral.net*. 1er juin 2010 <<http://dmlcentral.net/blog/howard-rheingold/its-amazing-time-be-learner-will-richardson>>

### Avez-vous amélioré vos connaissances et votre pratique technique en matière de loisirs créatifs ?



**Figure 2.** *L'amélioration des connaissances et de la pratique technique*

Plus d'un quart des répondants se trouvent dans ce cas de figure (fig.2), ce qui montre un taux d'activité et de dynamisme des participants de ces réseaux. Il reste encore à savoir s'il est possible d'y voir une progression logique dans l'apprentissage. Cela démontre toutefois qu'il existe bien différentes catégories d'utilisateurs selon leur capacité à transmettre à leur tour.

#### **2.1 Une culture du partage et de la participation**

Nous observons des relations qui impliquent une participation et une volonté de prendre part, d'apprendre, de transmettre et de faire apprendre. Les perspectives d'apprentissage sont donc collectives voire collaboratives. Les propos de cet utilisateur montrent bien cette perspective de partage :

*« Cela permet de partager son savoir, et d'apprendre des autres. Cela permet aussi d'échanger nos points de vue sur tel ou tel fils, aiguilles ou réalisations. »* (Utilisateur n°171)

Il est toutefois difficile d'affirmer que la confrontation des points de vue facilite l'émergence de connaissances consensuelles telles que le permettrait dans l'idéal un apprentissage collaboratif :

*« L'apprentissage collaboratif conduit à la création de connaissances partagées dans la mesure où il permet la confrontation de points de vue relatifs à ces connaissances. »* (Pohl, 2010).

La collaboration peut prendre diverses formes et constituer une manière de s'encourager. Elle peut ainsi reposer sur des stratégies qui consistent à réaliser dans un laps de temps défini à



l'avance le même projet de couture ou de tricot. Les *kal*<sup>16</sup> (*knitalong*) ou *cal* (*crochet along*) connaissent ainsi un fort succès. Le *swap* consiste à envoyer une de ses réalisations à un autre membre du réseau, le tout étant organisé par la créatrice du *swap* qui en précise les conditions et la thématique<sup>17</sup>.

Cette émulation explique le fait que certains usagers insistent sur la possibilité de persister et de pouvoir poursuivre sa progression grâce au soutien des autres :

*« Tout d'abord, il faut savoir que si le web n'avait pas existé et donc toute la communauté sur le tricot que l'on peut y trouver, je ne pense pas que j'aurais persisté plus que ça dans le tricot. Car lorsque l'on est débutante, on peut vite se décourager lors des premières mailles si on est toute seule chez soi. Ce qui m'a permis de franchir ces étapes décisives du tricot débutant, c'est justement de voir toutes les merveilleuses créations des tricoteuses averties sur le web, que ce soit sur Ravelry ou sur les différents blogs. Ça me donnait encore plus envie d'y arriver et ça me motivait extrêmement. De plus, j'ai toujours pu compter sur l'aide des "tricopines" lorsque je me retrouvais bloquée sur une technique. »* (Usager n°83)

Il n'en demeure pas moins que la participation des usagers reste variable et fortement inégale. Nous ne sommes pas dans un réseau homogène et certains usagers possèdent des places plus importantes du fait de leur capacité à partager, à signaler des ressources, à créer voire à influencer les autres.

## 2.2 Les différents types d'usagers

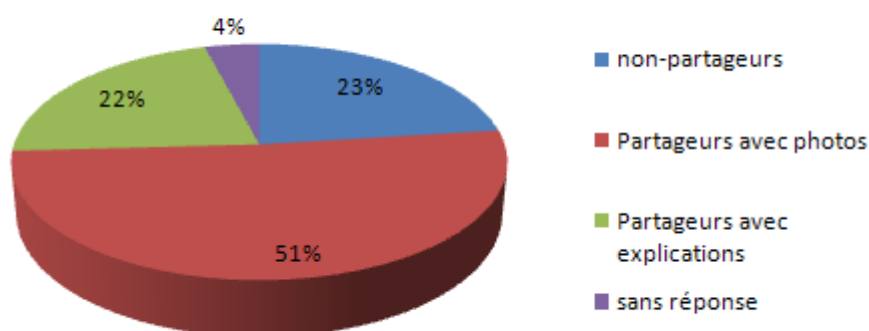
A partir justement des compétences et des volontés de partager, nous avons distingué des profils différents (figure.3) au sein de notre enquête: les non-partageurs, les partageurs. Parmi les partageurs, on peut distinguer ceux qui partagent en mettant simplement les photos de leurs réalisations de ceux qui y ajoutent des explications.

---

<sup>16</sup> < <http://knitalong.net/> >

<sup>17</sup> Un blog est d'ailleurs dédié au référencement de ce style d'activités. <<http://blogoswaps.canalblog.com/>>

### Partagez-vous vos créations ?

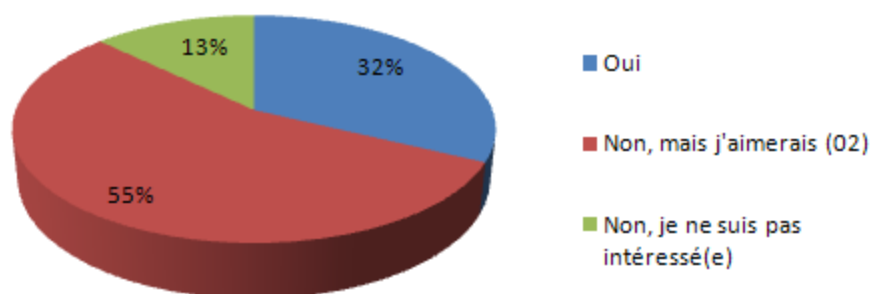


**Figure 3.** Les profils des usagers suivant leurs pratiques de partage.

Cette culture du partage ne reste cependant pas cantonnée à des relations en ligne. Beaucoup aimeraient justement participer à des réunions comme les trico'thés (figure. 3). Les rencontres en ligne ou en présentiel sont donc formatrices et génératrices de convivialité :

*« Enfin, ils permettent d'apprendre, de partager (de nouvelles techniques, des bons plans, des "cours"), et même de faire de rencontres. J'ai pour ma part beaucoup progressé en tricot en voyageant entre les blogs et des sites comme knit spirit ou ravelry, où l'on trouve des tutos, des conseils... et j'ai aussi rencontré via des forums et des blogs, des personnes qui partagent les mêmes loisirs ; et, depuis plus d'un an, on se rencontre tous les jeudis soirs ou presque, pour tricoter ensemble dans notre petit resto habituel. » (Usager n°153)*

### Participez-vous à des rencontres comme les Trico'thés ?



**Figure 3.** La participation envisagée à des Trico'thés.

Certains notent que leur réseau est devenu désormais très concret et que l'opposition virtuelle/réelle n'a pas lieu d'être :

*« Contre toute attente, mon blog m'a permis de rencontrer des personnes qui partagent les mêmes centres d'intérêts mais un peu partout dans le monde (Ecosse, France, Chili....). Et de me lier de vraies amitiés avec d'autres blogueuses qui ont des univers similaires au mien ! Beaucoup de rencontres virtuelles, mais également réelles... En résumé, c'est un réseau virtuel qui m'a permis d'agrandir mon réseau 'réel' ! » (Usager n°78)*

Outre la convivialité déclarée et observée, il convient de rappeler que les usagers cherchent principalement à améliorer leur technique et leurs réalisations et qu'ils « travaillent » par conséquent dans cet objectif.

#### **2.3 Un travail sur soi**

Les usagers font également de part des possibilités de progresser à leur rythme et de trouver les bons interlocuteurs. Quelque part, au sein de ces réseaux, on choisit son « enseignant » avec qui on partage une relation plutôt amicale :

*« Je suis autodidacte en matière de loisirs créatifs, surtout en ce qui concerne la pâte polymère. Mes "rencontres" sur le web via les blogs ou les forums m'ont permis de progresser à une vitesse impressionnante. De plus, je tiens mon blog qui me permet d'échanger et de montrer mes créations, d'avoir un retour sur ce que je fais, des avis et des conseils. Avant de*

*chercher des tutos sur les blogs des copinautes je galérais pour les techniques, que je ratais tout le temps, elles m'ont énormément aidé et étaient toujours là pour répondre à mes questions, ce qui n'est pas toujours le cas des vendeuses dans les magasins de loisirs créatifs. »* (Usager n°215)

Cette recherche de progression est un travail sur soi qui nécessite un besoin de démonstration auprès des autres qui se traduit parfois aussi par un désir de transmission et d'explication. (Rappel Figure. 2)

Cette impression de progression revient fréquemment et pas seulement en techniques de loisirs créatifs puisqu'il s'agit aussi de savoir trouver l'information pertinente, de la sélectionner voire de la gérer notamment dans le cas de gestion de flux rss.

L'expression de loisirs créatifs peut constituer un leurre tant il s'agit d'une vision qui considère que tout ce qui est réalisé dans ce cadre est éloigné des domaines de production et de diffusion commerciale. Outre le fait, que certaines réalisations peuvent donner lieu à échange monnayé ou bien que certaines blogueuses obtiennent des gratifications publicitaires, nous pensons que les activités réalisées sont en effet du travail, même s'il s'agit d'*otium*. L'*otium* ne signifiait pas qu'il s'agissait de loisirs comme nous le définissons actuellement, mais d'une forme de travail sur soi qui implique une volonté de s'améliorer.

Cependant le sens conféré au travail est devenu lié à celui de force de travail et de production de type tayloriste. Or le travail, même si l'étymologie nous renvoie sans cesse à la pénibilité, est avant tout un travail sur soi et pour soi. Les usagers de ces réseaux sont pleinement dans ce cadre. Il ne s'agit pas pour autant d'une réalisation purement égoïste mais au contraire de volonté de prendre part. Cette dimension est parfaitement exprimée par les usagers ayant répondu à notre enquête qui montrent cette culture de la participation.

Cette culture repose sur des traces et des documents qui correspondent à différents besoins.

### **3. Les différents besoins et les différents documents à chercher ou à produire**

Le document présente étymologiquement une dimension éducative évidente. La constitution d'une documentation par les usagers s'inscrit par conséquent dans une démarche d'apprentissage. Les documents s'inscrivent par conséquent dans la démarche encyclopédique telle que la définissait Gilbert Simondon :

*« La grandeur de l'Encyclopédie, sa nouveauté, résident dans le caractère foncièrement majeur de ces planches de schémas et de modèles de machines qui sont un hommage aux métiers et à la connaissance rationnelle des opérations techniques. Or, ces planches n'ont pas un rôle de pure documentation désintéressée, pour un public désireux de satisfaire sa curiosité ; l'information y est assez complète pour constituer une documentation pratique utilisable, de manière telle que tout homme qui possède l'ouvrage soit capable de construire*

*la machine décrite ou de faire avancer par l'invention, l'état atteint par la technique en ce domaine, et de faire commencer sa recherche au point où s'achève celle des hommes qui l'ont précédé. »* (Simondon, 1989, p.92-93)

Ces documents sont donc l'illustration d'une culture technique en émergence. Leur degré de complexité exprime à la fois une volonté de progresser et une recherche dans la satisfaction de différents besoins.

### **3.1 Besoins et documents**

Le besoin d'apprendre (de formation) ne peut être isolé d'autres besoins sur les réseaux sociaux. Il en va de même pour ces communautés où les besoins d'information (Le Coadic, 1998) doivent être complétés par la satisfaction des besoins de communication, d'affirmation et de formation. Ils sont probablement parfois difficiles à dissocier tant la volonté de transmettre s'accompagne d'un désir de reconnaissance. Les documents qui peuvent permettre l'apprentissage relèvent donc de ces différents besoins. Cette *source de documentation en libre accès* (usager n°234) facilite dès lors *« Le partage, l'émulation, les techniques, la stimulation, la gratuité qui me permet d'avoir les moyens de n'acheter que ce que je sais avoir besoin être nécessaire. »* (Usager n°315)

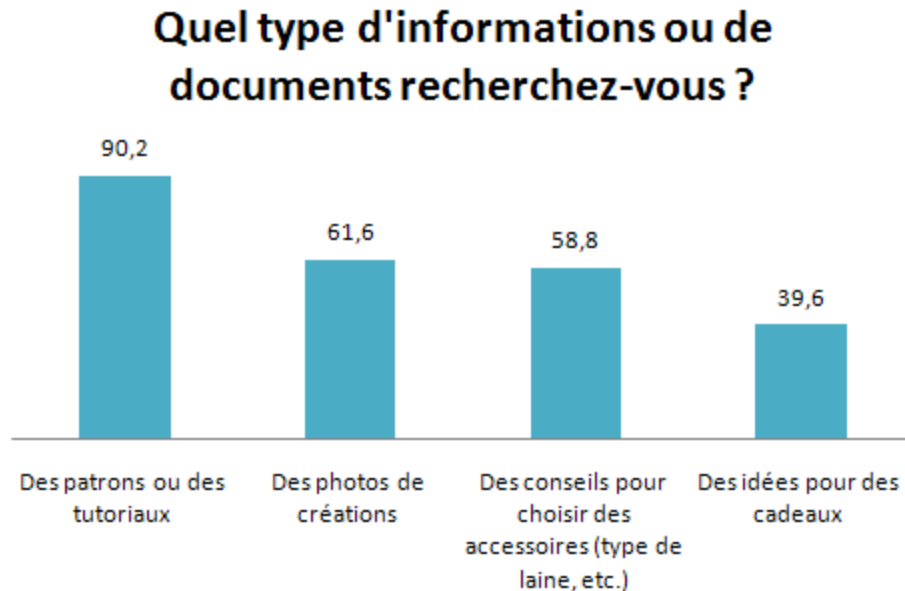
Nous rencontrons principalement quatre types de documents :

- Des photos des réalisations
- Des vidéos de la démarche
- Des billets d'explications
- Des patrons

Il est impossible cependant de procéder à une typologie exclusive puisque ces différents types peuvent se mêler parfois au sein d'un même billet de blog voire au sein de forums. Ils constituent cependant des objets d'apprentissage dont certains sont parfois « didactisés ». Les vidéos peuvent être de ce type :

*« Les vidéos permettent de comprendre des techniques auxquelles on a difficilement accès, car soit elles sont "étrangères" comme le tricot en rond pour les pulls, ou personne ne connaît la technique dans notre entourage. »* (Usager n°164)

Les usagers privilégient cependant largement la recherche de patrons (Figure.5). La recherche de documents se veut donc concrète et doit aboutir à une activité manuelle. Il est possible d'y voir une similitude dans la recherche d'une recette de cuisine, le document sélectionné doit guider une future activité.



**Figure 5.** *Quel type d'informations ou de documents recherchez-vous ?* <sup>18</sup>

Les patrons les plus recherchés sont souvent disponibles gratuitement même s'il est possible d'en trouver pour des sommes modiques notamment sur *Ravelry*. Ce qui incite à l'achat est justement le caractère innovant du patron. D'autres sites proposent des patrons comme *dropdesign*<sup>19</sup> mais plus particulièrement *Knitty*<sup>20</sup> ou *Interweave*<sup>21</sup>. Ils sont donc fréquemment en langue anglaise.

### **3.2 Les documents produits**

Le niveau de culture technique peut être également analysé au vu des documents produits pour l'échange d'informations et se transmission. Plus rares sont par contre les usagers qui produisent eux-mêmes leurs propres patrons et qui sont donc arrivés au stade de la création et de la capacité à expliquer de manière rationnelle leur travail. La réalisation d'un patron nécessite également des compétences informatiques pour sa réalisation. Quelques logiciels

<sup>18</sup> Résultats en pourcentage. Plusieurs réponses étaient possibles.

<sup>19</sup><[http://www.garnstudio.com/index\\_lang.php](http://www.garnstudio.com/index_lang.php)>

<sup>20</sup><<http://www.knitty.com/>>

<sup>21</sup><<http://www.interweaveknits.com/>>

existent mais il est possible d'en réaliser simplement avec open office, ce que nous explique une blogueuse :

*« J'ai réalisé le patron (...) avec Open Office Writer pour le texte et Open Office Calc et Photofiltre pour la grille. Ce sont tous des outils gratuits que l'on trouve sur le Net. »*

D'autres outils facilitent aussi la visualisation et l'échange de patrons sous des terminaux mobiles ou permettent des visualisations selon les couleurs de laine choisies. De nouvelles hybridations s'observent notamment dans le cas du projet *Sbyn* (Rosner, 2008) qui est un logiciel fonctionnant sous des téléphones mobiles et permettant d'enregistrer via la caméra du téléphone portable les opérations réalisées en crochet. Des patrons peuvent ainsi être générés automatiquement tandis que les traces des activités sont enregistrées et mémorisées afin de pouvoir être ensuite modifiés et transmises. Ces expérimentations peuvent redonner davantage de légitimité à une culture technique qui s'en trouve mieux appréhendée dans ses processus créatifs mais également dans la somme de savoir-faire mobilisés (Perriault, 1998)

Toutefois, les risques de réappropriations de photos ou de patrons ne sont pas rares ce que déplorent des usagers :

*« Les problèmes de photos (les personnes qui s'approprient nos photos pour les déposer sur les forums ou leur blogs, - les problèmes de vol de créations. (on laisse les explications ou des grilles de tricot et hop elles sont vendues ! - les problèmes de politesse, on aide et le "merci" est oubliettes ! » (Usager n°149)*

Le risque vient du fait que le besoin d'affirmation prend parfois le dessus et que la tentation de produire du contenu pour alimenter le blog peut poser problème. Nous notons également que la connaissance des licences *creativecommons*<sup>22</sup> est relativement rare. Une blogueuse qui partage ses patrons exprimait toutefois l'intérêt de ce type de licence :

*« J'ai choisi ces licences car elles correspondent à mes attentes, à savoir diffuser gratuitement mon patron MAIS l'associer à mon nom en cas de reprise sur d'autres blogs / sites (j'offre mon travail gratuitement mais en aucun cas je n'offre à quiconque le droit de se l'approprier). »*

#### 4. Un modèle à suivre ?

Le modèle n'est pas un idéal tant les risques publicitaires et la volonté personnelle peut prendre le dessus sur le sens du collectif. Mais il convient d'observer des résultats intéressants que génère ce modèle en tant que réseau associé. Le modèle peut s'apparenter à des formes d'autoformation en tant que formation en dehors d'un cadre institutionnel. Il s'agit d'une poursuite de l'apprentissage de manière plus autonome (Dumazedier, 2002) et non pas une autodidaxie. C'est donc pleinement ce qu'appelle Philippe Carré une évolution de la culture

---

<sup>22</sup> Seulement 5,66 % des usagers interrogés connaissent ce type de licence.

de la formation (Carré, 2001, p.196). La civilisation des loisirs interrogée par Dumazedier (Dumazedier, 1972) n'exclut pas l'apprentissage bien au contraire. Philippe Carré esquissait d'ailleurs ce vaste nouveau plan d'éducation permanente basée davantage sur la motivation :

*« Favorisant l'initiative individuelle et l'autodéveloppement des compétences et des savoirs utiles à la vie professionnelle, facilitant l'investissement des sujets sociaux dans les apprentissages, adossé sur une analyse de la richesse et de la variété des processus motivationnels d'engagement éducatif des adultes, un tel dispositif viendrait compléter, et pour partie remplacer, les actions de formation aujourd'hui organisées dans l'ancienne culture (...) »* (Carré, 2001, p.197)

Sans pour autant prétendre que le modèle des réseaux de loisirs créatifs s'avère le plan absolu du renouveau de la formation tout au long de la vie, nous pensons qu'il esquisse des pistes importantes à ne pas négliger et qu'il convient donc d'analyser.

#### **4.1 Le modèle de la veillée numérique.**

Si Wenger admet que le concept de communauté de pratique n'est pas totalement nouveau car il reproduit notamment des aspects des guildes d'autrefois, nous pensons que le modèle historique des réseaux de loisirs créatifs est davantage celui de la veillée. La veillée d'antan a souvent été décrite comme lieu et moment autorisé et surveillé de relations pré-matrimoniales<sup>23</sup>. Pourtant, la veillée permettait également la convivialité et l'échange de bonnes pratiques en matière de technique de tricot notamment. L'expression orale et les explications échangées constituaient déjà un début de transmission. Les réseaux de loisirs créatifs permettent de retrouver ces aspects en les multipliant et en accroissant l'ouverture des informations et des connaissances. Le fait de pouvoir accéder à de l'information de manière gratuite et sans passer par l'intermédiaire des boutiques de vente habituelles est souvent mentionné également comme un atout.

La veillée devient numérique avec d'éventuels prolongements en présentiel et repose sur un état de veille, qui correspond autant à une veille de type informationnelle que sur une aptitude à veiller sur les autres, en leur faisant découvrir de nouvelles techniques ou nouveaux outils.

Nous sommes donc en présence de connaissances tacites au départ qui trouvent un moyen de devenir davantage explicites via le réseau. Le fait de pouvoir exprimer et démontrer sa pratique est un début de transmission didactique. Il convient de préciser que ce niveau de transmission est variable chez les participants mais les résultats de notre enquête montrent fortement cette envie d'« exprimer ses connaissances ». Il s'agit en fait des prémices d'une

---

23 « Il se faisait des fileries appelées veillées où se trouvaient de tous les environs plusieurs valets et hardeaux s'assemblant et jouant à une infinité de jeux [...]. Les filles, d'autre part, leur quenouille sur la hanche, filaient, les unes assises sur une huche ou maie et faisaient pirouetter leurs fuseaux, non sans être épiées s'ils tomberaient, car, en ce cas, il y a confiscation rachetable d'un baiser. » Noël du Fail. Œuvres facétieuses. Paris, Paul Dafiffs, 1874



véritable culture technique au sens de Simondon qui repose sur une relation avec les objets techniques :

*« Il est nécessaire que l'objet technique soit connu en lui-même pour que la relation de l'homme à la machine devienne stable et valide : d'où la nécessité d'une culture technique. »* (Simondon, 1989, p.32)

Le modèle des réseaux associés constitue une piste également en matière de gestion des connaissances en étant davantage initialement basé sur un échelon personnel dans la lignée du PKM (*personalknowledge management*) : il facilite d'abord l'épanouissement individuel pour permettre ensuite le succès collectif. Le modèle n'en est pas moins quelque peu méritocratique dans la mesure où des usagers ont acquis plus de compétences et donc plus d'influence au sein de ces réseaux.

#### **4.2 Emulation et innovation**

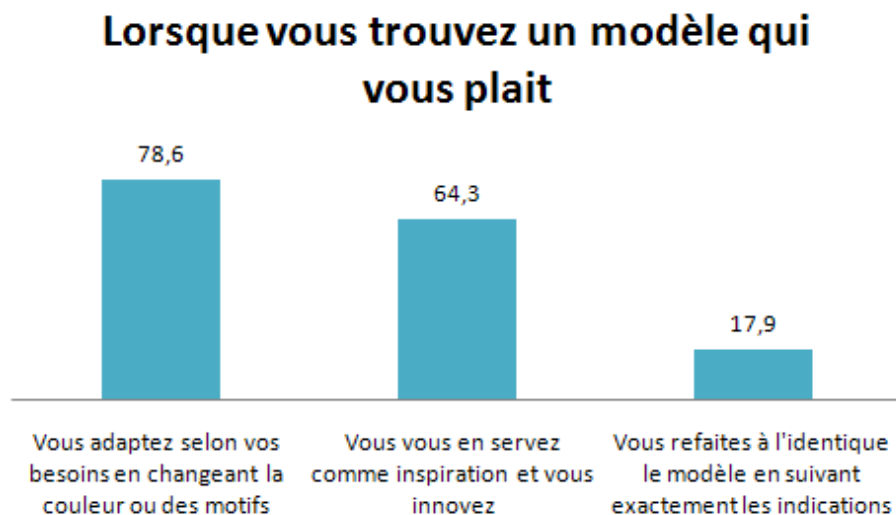
Il ressort fréquemment des déclarations des usagers qu'ils ressentent une émulation et une incitation si ce n'est à innover mais à essayer de trouver de nouvelles idées : une *source constante d'inspiration*, comme le dit un des usagers. L'intérêt vient de cette possible confrontation d'idées :

*« D'abord une certaine émulation, des idées nouvelles venant de tous bords parfois pas à mon goût mais toujours intéressantes à connaître; lien avec des gens que je n'aurais autrement jamais croisés et ceci est une expérience très positive. »* (Usager n°158)

Il n'y a donc pas de limites géographiques quant aux possibilités de découvrir de nouvelles idées, de nouveaux modèles mais aussi des manières de faire différentes. Le fait de pouvoir également rechercher de l'information sur des sites étrangers multiplie l'offre disponible et contribue à un enrichissement :

*« Le web m'a permis de tricoter des modèles différents de ce que je réalisais (autres techniques, d'autres marques de laines, etc.) »* (Usager n°49)

La capacité à innover semble plus difficile à distinguer. Elle semble plus forte chez « les transmetteurs », c'est-à-dire ceux qui ont répondu « vous avez tellement appris que vous avez envie de transmettre » (figure. 2). Leur capacité à vouloir innover semble ainsi plus importante (figure. 6).



**Figure 6.** *Les diverses utilisations de modèle*<sup>24</sup>

L'inspiration demeure toutefois d'essence principalement visuelle et quasi illimitée<sup>25</sup>. En cela, les blogs et les sites web ne changent pas particulièrement la donne par rapport aux magazines classiques qui cherchaient à impulser des modes, si ce n'est par la quantité de l'information désormais disponible. Il est vrai qu'il est parfois difficile de distinguer réellement dans cette masse d'informations, ce qui relève de l'innovation, de l'inspiration voire de l'effet de mode:

*« Bonnes sources d'inspirations même si parfois cela a des effets pervers : phénomènes de mode autour d'un modèle particulier... »* (Usager n°233)

En effet, il semble qu'il faille modérer l'innovation déclarée, tant il s'agit souvent d'adapter le patron à de nouvelles mesures, de changer par exemple un col ou de modifier des couleurs. La pratique n'est pas bouleversée totalement avec les documents du web. Il existe par ailleurs des phénomènes de mode impulsée via les blogs qui au contraire conduisent parfois davantage à produire de la similarité et à suivre des tendances. Les blogs peuvent à cet effet n'accentuer qu'un développement de goûts dominants. Un usager évoque même une « *boboisation* » qui s'observe également par des références à des magasins qui vendent de la laine à des prix élevés. Parfois, le besoin d'affirmation de certaines blogueuses s'approche de la démonstration de signes extérieurs de richesse. Ce phénomène constitue un risque pour le

<sup>24</sup> Résultats en pourcentage. Plusieurs réponses étaient possibles.

<sup>25</sup> Un usager souligne l'avantage à pouvoir « voir énormément d'images (comme feuilleter des centaines de magazines) sources d'inspiration » (Usager n°178)

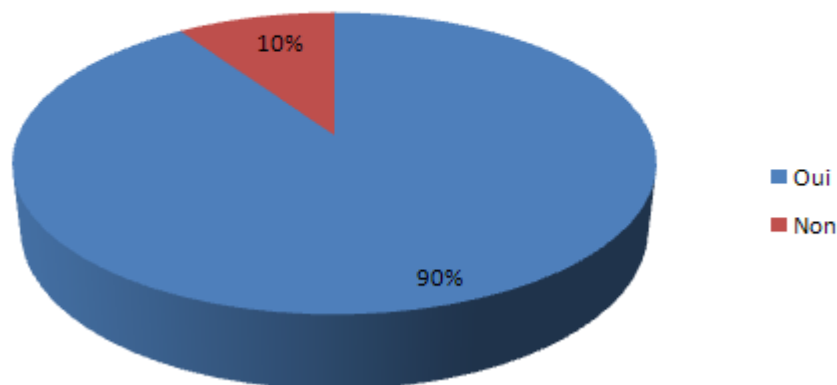
modèle des loisirs créatifs dans la mesure où la culture technique peut se voir court-circuité par ce que Simondon nomme des « instruments de flatterie » (Simondon, 2007, p. 282) : des objets techniques qui privilégient l'ego à la création.

Il convient cependant de rappeler que le fait de réaliser soi-même des vêtements ou des créations est déjà une manière de se distinguer de la mode classique et notamment du prêt-à-porter. La diversité des sources incite également au développement de nouvelles compétences. L'innovation en tant que capacité d'invention consistant alors en une « *autoformation de dépassement* » (Dumazedier, 2002, p.61) Ce dépassement est d'ailleurs autant un dépassement de soi qu'une tentative pour ajouter une pièce nouvelle à la somme des connaissances.

#### 4.3 D'autres connaissances ?

Il est en effet intéressant de considérer que les usagers développent des connaissances « imprévues », c'est-à-dire ne faisant pas partie de leur besoin initial de formation et d'information. Nous songeons d'emblée aux compétences en recherche d'information et en évaluation de l'information. Le sentiment de progression dans ces domaines est fortement notable ; il est même quasi unanime chez les usagers qui partagent leurs créations et notamment chez les « transmetteurs ». (Figure.7)

#### Avez-vous amélioré vos usages en matière de traitement de l'information ?



**Figure 7.** L'amélioration des usages en matière de traitement de l'information.

Le mimétisme, certes critiquable en matière de création, peut constituer aussi un atout en gestion de l'information notamment pour les blogueuses qui ont pu se familiariser avec les flux rss. Il est vrai qu'à peine plus d'un quart (27,04 %) des usagers de notre enquête connaissent vraiment les flux rss. Cependant, ce nombre n'est pas si faible en comparaison d'internautes lambda. La plupart qui utilise les flux rss privilégient *Google Reader* (37%) et *Netvibes* pour gérer un grand nombre de ressources.

La curiosité et la volonté d'accéder à des documents, à divers modèles incitent les usagers à découvrir des ressources dans d'autres langues. Beaucoup de ressources, de sites et de réseaux étant en anglais, des usagers font part de la nécessité de se mettre un peu plus sérieusement à l'anglais. Cela prend parfois des tournures inattendues :

*« J'ai enfin découvert des modèles intéressants, qui bien sur étaient en anglais.... et moi qui était nulle en anglais à l'école, je me suis retrouvée traductrice professionnelle!!!! quand on a appris que je tricotais et crochetais des modèles en anglais, on m'a demandé si je n'étais pas intéressée pour traduire »* (Usager n°46)

La motivation (Carré, 2001, Fenouillet et Carré, 2008) devient donc nettement une source d'apprentissage qui permet d'aller au-delà d'obstacles voire de s'affranchir de limites, tant le besoin de découvrir est supérieur à la barrière linguistique par exemple.

Il est donc intéressant de constater qu'il est possible d'apprendre et de développer des connaissances et des compétences nouvelles qui n'étaient pas prévues initialement. Le besoin d'information a entraîné d'autres besoins. Les centres d'intérêts des loisirs créatifs constituant des moteurs et des éléments de motivation pour d'autres aspects notamment informationnels ou linguistiques. Cela démontre que le modèle des loisirs en tant que réseau associé permettant le développement de compétences peut également s'avérer un « modèle éducatif ».

## **Conclusion**

Nous avons cherché dans notre étude à montrer qu'il existe des potentialités de formation et de transmission de connaissances via notamment la production d'une diversité de documents au sein des réseaux de loisirs créatifs. En mêlant, différents types de besoins, ces réseaux et communautés permettent l'acquisition d'une variété de savoirs et de compétences qui vont au-delà d'une maîtrise accrue du tricot ou du crochet. Il s'agit de réseaux associés qui permettent à l'utilisateur de pouvoir s'exprimer et de participer. L'envie de transmettre s'avère importante pour un grand nombre de participants même si cette envie ne demeure parfois que démonstrative. La présence d'une culture technique s'observe dans les relations complexes entre les différents objets techniques : ceux issus des loisirs créatifs tels les crochets, les aiguilles, les différentes matières et laines et ceux issus du numérique.

Il existe évidemment des risques au sein de ces réseaux notamment liés au fait que ces systèmes pourraient être court-circuités<sup>26</sup> par des stratégies publicitaires et la volonté de certaines marques de s'accaparer certains usagers, notamment les blogueuses qui au travers leur dynamisme, entraînent souvent leurs lectrices dans des stratégies qui pourraient ressembler à du mimétisme ou à des effets de mode nuisibles à l'innovation.

Toutefois, nous pensons que les réseaux observés constituent un modèle de formation relativement efficace et qui mériterait d'être développé au sein des systèmes de formation plus traditionnels. Ce type de modèle permet de revenir à une définition du travail moins basé sur la contrainte que le développement des capacités personnelles. L'enjeu étant donc de redonner goût à l'*otium* comme moyen de se former plutôt que d'insister sur des compétences issues du *neg-otium* et des modes de productions tayloristes.

## Bibliographie

- AURAY, Nicolas. Ethos technicien et information. Simondon reconfiguré par les hackers. In Jacques ROUX. (sous la dir. de). *Gilbert Simondon, Une pensée opérative*. Publications de l'Université de Saint Etienne, 2002
- BARAB, S.A., MAKINSTER, J.G., SCHECKLER, R. (2004). Designing system dualities: Characterizing an online professional development community. In S.A. Barab, R. Kling et J. H. Gray (dir.), *Designing for virtual communities in the service of learning*. p. 53-90). Cambridge: Cambridge University Press.
- CARRE, Philippe. *De la motivation à la formation*. L'Harmattan, 2001
- CHANIER, T., CARTIER, J. Communauté d'apprentissage et communauté de pratique en ligne : le processus réflexif dans la formation des formateurs. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, 3(3), 2006
- DUMAZEDIER, J. *Vers une civilisation du loisir?* Seuil, 1972.
- DUMAZEDIER, J. « Autoformation, pourquoi aujourd'hui ? » in *L'autoformation, fait social ? Aspects historiques et sociologiques*. sous la dir. de Moisan, A, Carré, P. Editions L'Harmattan, 2002, p.47-63
- FENOUILLET, Fabien, CARRE, P. *Traité de psychologie de la motivation - Théorie et Pratiques*. Dunod, 2008
- HUMPHREYS, Sal. « The economies within an online social network market : A case study of Ravelry ». In *ANZCA 09 annual conference : Communication, Creativity and Global Citizenship*, 8-10 July 2009, QUT Brisbane. (In Press)
- JENKINS, Henry. Henry Jenkins et al. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. MacArthur foundation. 2008. Disp.

---

<sup>26</sup> Stiegler décrit donc à l'inverse des milieux dissociés qui ne permettent pas une réelle individuation et qui sont au contraire influencés par les industries de services et de la publicité.

- sur :<[http://www.digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](http://www.digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)>
- LE COADIC, Y. *Le besoin d'information. Formulation, négociation, diagnostic*. Adbs, 1998.
- LE DEUFF, Olivier. *La culture de l'information en reformation*. Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication. Université Rennes 2, septembre 2009.
- PERRIAULT, Jacques. « Culture technique » in *Les cahiers de médiologie*, N°6, Gallimard, 1998, p. 197-214
- POHL, Sabine, DEJEAN, Karine « Analyse de l'effet du type de tâche sur l'évolution des connaissances à la suite d'un processus d'apprentissage collaboratif », *Revue internationale de pédagogie de l'enseignement supérieur* 25-1, 2009, <<http://ripes.revues.org/index88.html>>
- RHEINGOLD, Howard. *Les communautés virtuelles*. Addison-Wesley France, Paris, 1995
- RIEDER, Bernhard. « De la communauté à l'écume : quels concepts de sociabilité pour le « web social » ? », *tic&société*, Vol. 4, n° 1, 2010<<http://ticetsociete.revues.org/822>>
- ROSNER, D.K. & RYOKAI, K. « Spyn: augmenting knitting to support storytelling and reflection. » in *Proceedings of the 10th international conference on Ubiquitous computing*. Seoul, Korea: ACM, 2008, p. 340-349.
- SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris : Aubier. 1989
- SIMONDON, Gilbert. *L'individuation psychique et collective : A la lumière des notions de Forme, Information, Potentiel et Métastabilité*. Editions Aubier, 2007
- STIEGLER, Bernard et al. *Réenchâter le monde : La valeur esprit contre le populisme industriel*. Paris : Flammarion, 2006
- STIEGLER, Bernard. *Prendre soin : Tome 1, De la jeunesse et des générations*. Paris, Flammarion, 2008
- WENGER, Etienne. *Communities of practice : Learning, meaning and identity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998
- WENGER, Etienne. « Communities of practice and social learning systems. » *Organization*, 7(2), 225 - 246